

O teu T0, Projeto de Design de Interiores: Oficina de Artes, 12ºano

Your T0, Interior Design Project

MARIA LUÍSA DUARTE* & JOANA SIMÕES FERREIRA**

Artigo completo submetido a 15 de maio de 2017 e aprovado a 29 de maio 2017.

*Escola Secundária Miguel Torga, Departamento de Expressões, grupo de Artes Visuais (coordenação). Rua Cidade Desportiva. 2745-012 Queluz, Portugal. E-mail: mariabarbelote@gmail.com

**Universidade de Lisboa, Mestrado em Ensino de Artes Visuais. Alameda da Universidade, 1649-013 Lisboa, Portugal. E-mail: ferreira.joana6@gmail.com

Resumo: Este artigo aborda um projeto de design de interiores, posto em prática a alunos do 12º Ano que frequentam a disciplina optativa de Oficinas de Artes. Este projeto pretende proporcionar aos alunos a aquisição e o desenvolvimento de conhecimentos no âmbito do design e da arquitetura, tendo por base os ideais estéticos de cada aluno, pretendendo dar forma e comunicar através do design e do objeto-maquete e respetivo folder. Através do desenho rigoroso e da elaboração de uma maquete é pedido ao aluno que personalize o “seu espaço”, utilizando as várias competências técnicas, estéticas e metodológicas inerentes ao processo criativo, no ensaio de uma realidade que se pretende única — o seu To.

Palavras-chave: aluno / realidade / design / arquitetura / desenho técnico.

Abstract: *The following article refers to an interior design Project, fulfilled by students of the 12th grade for the elective class “oficina de artes”. The project intends to give students knowledge and practical skills in the area of design and architecture. It’s foundation is built upon each student’s aesthetic beliefs and values in order to best communicate through the design, mockup and respective folder. Through rigorous design of a prototype, the students were asked to customize their “own space”, employing the different techniques, style cues and methods they have acquired through creative thinking in order to bring to life the portrait of their ideal “To”.*

Keywords: *student / reality / design / architecture / technical drawing.*

Introdução

(...) já sei o que vou fazer!
Tenho as ideias todas na minha cabeça!
Afinal, não fiz o trabalho, não funcionou...
Para que é que isto serve?!

Estas são expressões recorrentes na prática do ensino das Artes Visuais.

A dificuldade não reside na criação ou emergência das ideias, perante uma proposta desafiante. Reside, essencialmente, nos processos e nas metodologias de trabalho. Como nos diz Gladwell (2011) não existem limites para o ser humano a não ser aqueles que ele imponha a si mesmo,

Qualquer pessoa que pratique por 10.000 horas qualquer atividade, torna-se excepcional nela.

A (dita) habilidade ganha-se com (muito) trabalho e prática, daí a importância das pedagogias no ensino da arte, da persistência e do empenho. A “fórmula” da criatividade: *1% de inspiração + 99% de transpiração*, ganha, aqui, todo o sentido.

As práticas metodológicas aplicadas no ensino da Arte devem estimular a criatividade natural dos alunos, desenvolver a interação destes com o material, instrumentos e procedimentos variados, construindo uma relação de autoconfiança e de maior aproximação à realidade. Mas estes processos carecem de tempo, de maturidade e de trabalho. Na interpretação de Fernando Azevedo (1931:75) no seu livro *A Escola Nova e a Reforma*, aprender a ver, e a observar, é a arte de mais difícil aprendizagem e condição essencial a atividades inteligentemente orientadas.

O ensino da Arte estimula a criatividade natural dos alunos, contribuindo para compreensão do novo, do inédito e do imprevisível e propicia o desenvolvimento do pensamento artístico.

Como nos expõe Teresa Amabile (1996) no seu livro *Creativity in Context*,

A semente da criatividade já se encontra na criança: o desejo e o impulso de explorar, de descobrir coisas, de tentar, de experimentar modos diferentes de manusear e examinar os objetos. Enquanto crescem, as crianças vão construindo universos inteiros de realidade em suas brincadeiras.

O desenvolvimento do pensamento artístico envolve, na sua base, a análise e a reflexão sobre as formas da natureza e as produções artísticas individuais e coletivas de várias culturas e épocas, mas não descarta a utilização sistemática de procedimentos metodológicos que permitam obter respostas a necessidades criadas natural ou artificialmente.

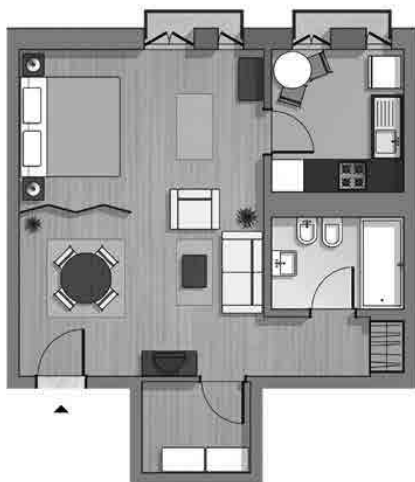


Figura 1 · Interior da Maqueta dando ênfase ao pormenor estético na parede. Escola Secundária Miguel Torga Fonte: Prof. Maria Luísa Duarte

Figura 2 · Planta fornecida aos alunos para estudo. Fonte: Prof. Maria Luísa Duarte.



Figura 3 - Conjunto de maquetas em kapaline.
Escola Secundária Miguel Torga. Fonte: Prof.
Maria Luísa Duarte

Figura 4 - Vista Superior de uma das maquetas.
Escola Secundária Miguel Torga. Fonte: Prof.
Maria Luísa Duarte

A utilização de uma metodologia projectual desenvolve no aluno a capacidade de criar, descobrir e aprender a compartilhar (e partilhar) experiências, desenvolvendo a imaginação de modo mais substancial.

Cada um de nós, combinando percepção, imaginação, repertório cultural e histórico, lê o mundo e o reapresenta à sua maneira, sob o seu ponto de vista, utilizando formas, cores, sons, movimentos, ritmo, cenário[...] (Martins, 1998:57).

É neste contexto que o projeto aqui apresentado se insere. Trata-se de um projeto de Design de interiores, desenvolvido na disciplina de Oficinas de Artes ao 12º ano, que permite ao aluno desenvolver conteúdos diversificados, desde o desenvolvimento da ideia/ projeto à sua concretização tridimensional (à escala) partindo duma rigorosa e refletida organização/intervenção espacial, não descurando o estudo de materiais, técnicas e processos de valorização estética e funcional. A visibilidade do trabalho desenvolvido é consubstanciada na realização de um “folder” promocional.

Segundo o programa da disciplina, da Direção Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular, Ministério da Educação, 2005),

Oficina de Artes é uma disciplina cujo nome releva da noção de ofício, no sentido que lhe é conferido actualmente pelo operador plástico, enquanto agente de intervenção crítica que, mediante o conhecimento e a valorização do património, é capaz de agir, de modo integrado, na sociedade em que está inserido.

O desenvolvimento dos projetos supõe, naturalmente, uma sequência organizada e metódica ou metodológica de trabalho, sujeita a uma evidente metodologia projetual. Num projeto a desenvolver, independentemente da sua natureza, a dúvida, a discussão e a partilha são fundamentais, senão no avanço do projeto, pelo menos na sua diversidade de respostas e evidente riqueza.

Enquadramento do tema: O teu T0, Projeto de Design de Interiores

Os seres humanos são providos de criatividade e têm a capacidade de aprender e de ensinar. Tem a capacidade de ver a arte como uma expressão que faz parte do universo cognitivo e afetivo de cada um, pois esta revela o que sentimos e pensamos quando trabalhamos com ela. Pode ser associada a uma reelaboração da realidade, pois cada pessoa vê e interpreta de maneira diferente e a (re) constrói usando formas, ritmos, linguagens e elementos diversos.

Todos sabemos que a arte é vista e sentida de formas diferentes quer seja por crianças, quer seja por adultos. Lowenfeld & Brittain (1970) ressaltam que a arte:

[...] para o adulto, ela está usualmente associada à área da estética, da beleza externa. Para a criança, a arte é algo muito diferente e constitui primordialmente, um meio de expressão. [...] A criança é um ser dinâmico; para ela, a arte é uma comunicação do pensamento.[...]

Deste modo, podemos afirmar que a arte pode ser associada a qualquer atividade que venha a ser executada no processo de ensino aprendizagem. Os projetos artísticos podem revelar muitas coisas, desde o desenvolvimento da capacidade criativa de um aluno, até a exteriorização dos seus desejos, além da simples imagem, ou do produto confeccionado.

Ao realizar qualquer trabalho o aluno deposita ali sua visão de mundo, os seus desejos e anseios, pois para estes a arte é um meio de comunicação, tanto consigo mesma, como com o meio que o rodeia.

E é neste contexto artístico que o projeto de design de interiores | *O teu TO* surge, como forma de liberdade de expressão artística.

Como Holm (2004:160) afirma:

Uma tarefa criativa brilhante é aquela que faz o aluno pensar para além dos limites dados, ou quebrar as fronteiras.

Quebrar fronteiras é o pretendido com este projeto, visando o desenvolvimento da sensibilidade e da consciência crítica, mediante a mobilização do aluno para os conteúdos específicos das diferentes áreas das artes. Pretende fomentar a capacidade de manipulação sensível e técnica dos materiais, dos suportes e dos instrumentos e fortalecer a capacidade espacial através do desenho técnico, utilizando um conhecimento prévio das medidas e escalas standard.

Tendo por base os ideais estéticos de cada aluno, este projeto pretende dar forma e comunicar através do design e do pormenor. (Figura1)

É pretendido, com este exercício, despertar no aluno ideias dinâmicas que o levem a pensar em todas as possibilidades de uso dos materiais, experimentando, explorando, criando e sugerindo novas comunhões entre teoria e prática.

A planta base é única e, portanto, igual para todos, proporcionando uma equidade de oportunidades.

Numa área total de 70 m², e a uma escala de 1:50 cm é pedido aos alunos, na proposta de trabalho, a realização de esboços e esquisos, organizando o espaço como se fosse o *seu* espaço habitacional (numa situação de verdadeira independência), com zona de dormir, zona de refeição, zona de trabalho, arrumação, etc. (Figura2)

São-lhes fornecidas as medidas base das paredes exteriores e interiores, das

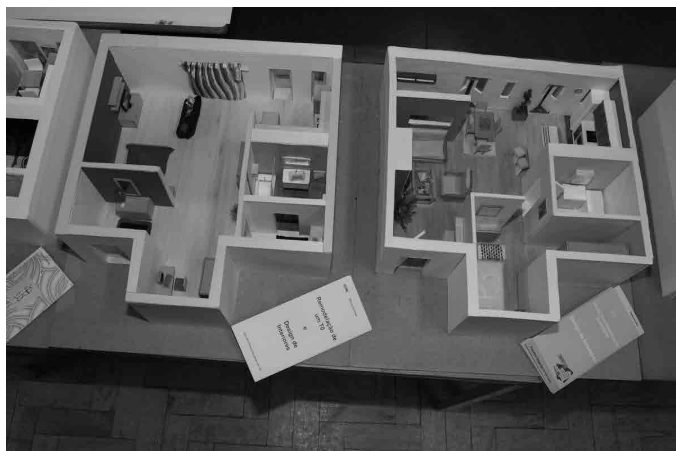


Figura 5 · T0 remodelado/personalizado.
Escola Secundária Miguel Torga. Fonte:
Prof. Maria Luísa Duarte

Figura 6 · Design de interiores de uma das
maquetas. Escola Secundária Miguel Torga.
Fonte: Prof. Maria Luísa Duarte



Figura 7 · Folheto informativo sobre a maqueta.
Escola Secundária Miguel Torga. Fonte:
Prof. Maria Luísa Duarte

portas e dos móveis de cozinha e solicitado para representar rigorosamente o mobiliário necessário, tornando o espaço funcional, original e, sobretudo, com um toque pessoal.

A expressão, o mundo é um To, pode aqui ganhar relevo. Constrói o mundo á tua *medida*. Todas as opções assumidas contribuirão para a definição do habitat de cada um dos alunos, identificativo do perfil de cada um enquanto “pessoa artista”.

Este tipo de projeto permite desenvolver conteúdos diversificados e intervir artisticamente no espaço, como se pretende nas finalidades da Arte e da disciplina de Oficina de Artes em particular, através da realização de uma maquete à escala 1:20 (Figura3)

A maquete ou representação tridimensional de um objeto em escala reduzida, com a função artística, de estudo e de planeamento, proporciona ao observador adaptar-se ao objeto através do seu manuseamento e visualização (Figura 4, Figura 5, Figura 6).

São diversos os recursos didáticos disponíveis para a mediação do processo de ensino/aprendizagem de um projeto de design, cada um com suas especificidades de uso e elaboração. A utilização de catálogos em suporte de papel ou online, a medição de objetos reais e a utilização da representação técnica permitem adaptar soluções e propostas.

Para além da clássica representação técnica: planta e alçados, os alunos experienciaram outras formas de visualização tridimensional em aplicações de fácil resolução disponíveis online, de modo a permitir-lhe uma maior consciência real do espaço e da forma como optaram a sua organização.

A última etapa do projeto engloba a realização de um folheto publicitário sobre o espaço desenvolvido, onde se incluem uma memória descritiva ilustrada com fotografias da maquete. (Figura7)

Esta experiência pretende (re)criar uma situação real, simuladora de uma prática do mundo do trabalho, do atelier. Afinal, tratam-se de alunos do 12º ano, a concluir um ciclo de estudos que pretendem (alguns) prosseguir estudos no campo da Arquitetura e do Design.

Ajudar os alunos a desenvolver relações de auto-expressão nos seus projetos e produções auxiliando-as e motivando-as, não significa que estamos a criar futuros artistas, mas sim que estamos a favorecer e a desenvolver o seu processo de desenvolvimento intelectual e artístico.

Conclusão

Cabe ao professor entender, estimular e criar um ambiente que possibilite observar cada atividade. E sobre as suas intervenções, é importante a clareza dos objetivos, definindo temas, técnicas e limitações do projeto e naturalmente, a sua avaliação. Cada projeto deve ser entendido como a construção de uma realidade visível, fatia de um todo que é o mundo das ideias e por conseguinte dos projetos. A dificuldade reside, muitas vezes, na limitação ou enquadramento do projeto: o que se pretende? como fazer?...até onde ir?...

Fatores temporais e materiais, são muitas vezes, definidores do grau de sucesso do projeto, o que significa que a gestão dos recursos não foi devidamente contemplada. Mas a gestão do fator tempo, depende essencialmente do aluno, porque na responsabilidade do professor cabe a calendarização e a definição de etapas que possibilitem uma maior consciência do tempo disponível. A utilização dos materiais deve ajustar-se racionalmente às opções (individuais) tomadas e nunca ser um entrave na conclusão do projeto, em virtude dos seus custos ou aquisição tardia.

Uma boa ideia só pode ser considerada uma boa ideia quando levada à prática com sucesso.

Referências

- Amabile, Teresa M. (1996), *Creativity in Context*, Boulder: Westview Press.
- Azevedo, Fernando. (1931), *A Escola Nova e a Reforma*, publicado no Boletim de Educação Pública.
- Gladwell, M. (2011), *Fora de série — Outliers*: Descubra porque algumas pessoas tem sucesso e outras não. Sextante.
- Lowenfeld, V. & Brittain, W.L. (1970),

- Desenvolvimento da Capacidade Criadora*. São Paulo: Mestre Jou.
- Martins, Mirian C.; Picosque, Gisa; Guerra, M. Terezinha Telles. (1998), *Didática do ensino de arte: a língua do mundo: poetizar, fruir e conhecer arte*. São Paulo: FTD.
- Portugal, Ministério da Educação (2005), *Direcção-Geral de Inovação e de Desenvolvimento Curricular: programa de Oficina de Artes*.